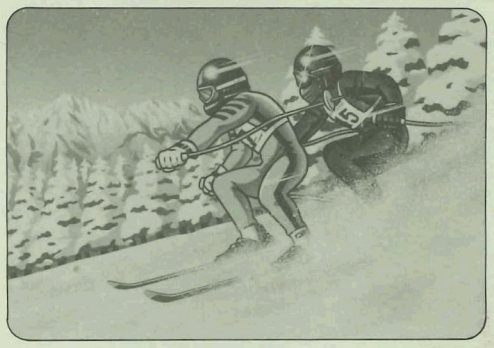
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-SL>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SLALOM™*

ANLEITUNG



*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1987 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

*© 1986 Rare, Ltd. Printed in Japan FRG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo® -Entertainment-System™ -Spiel "Slalom™*" entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG
Einer der heißesten Wettkämpfer, die jemals am Starttor gestanden haben. Den Hang herunterrasen und durch die Fähnchen hindurch, Bäumen ausweichen, Rodler und andere Schifahrer umfahren. Sie können sogar Trickschikunststücke über Schanzen ausführen. Bei all dem aber fahren Sie im Wettlauf mit der Zeit auf die Ziellinie zu. Slalom bietet 21 Rekordpunktzahlen, an denen sich der Spieler in 24 heiteren Läufen messen kann.

Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1. ZUR BEACHTUNG

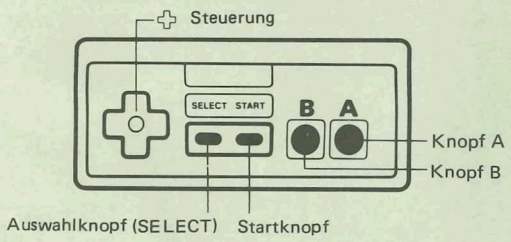
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiel niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

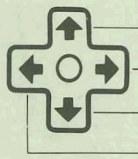
Bedienung 1 – Für das Spiel allein oder zu zweit.
Bedienung 2 – Für den zweiten Spieler beim Spiel zu zweit.

Bedienung 1/Bedienung 2

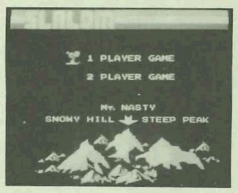


Knopf A und B dienen zum Springen

Steuerung



Hocken (mehr Geschwindigkeit)
Bogen nach rechts
Schneepflug (Bremsen) oder Trickschi
Bogen nach links



Steuerung

Wird das Steuerkreuz gedrückt, bewegt sich der gelbe Pfeil (). Richten Sie den Pfeil auf den Berg, auf dem Sie Schifahren wollen.

"Snowy Hill" - Anfänger
"Steep Peak" - Fortgeschrittene
"Mt. Nasty" - Könner

Auswahlknopf (SELECT)

Wenn diese Knopf gedrückt wird, bewegt sich die Schifahrerfigur . Bewegen Sie die Figur solange, bis sie auf das Spiel zeigt, das Sie spielen wollen.

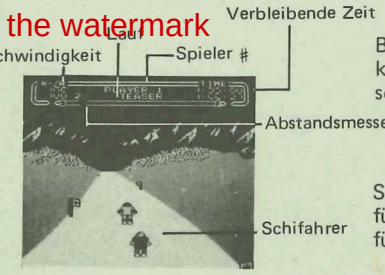
Startknopf (START)

Ein Druck auf diesen Knopf, und das Spiel beginnt.

Pause:
Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf den Startknopf. Ein Pausezeichen ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Durch nochmaliges Drücken des Startknopfes können Sie das unterbrochene Spiel fortsetzen. Das Spiel geht dort weiter, wo Sie aufgehört haben.

- Wenn Sie einen der beiden Knöpfe, START oder SELECT, während des Demonstrationsspiels drücken, erscheint die Spielübersicht auf dem Bildschirm.
- Es gibt 24 Höchstpunktzahlen, für jeden Lauf eine.
- Die Höchstpunktzahlen werden gelöscht, wenn das Gerät abgeschaltet wird.

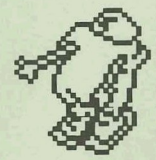
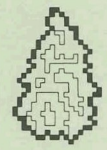
3. SO WIRD GESPIELT



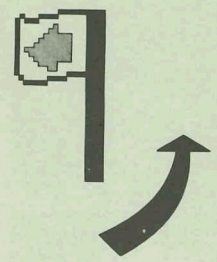
Bei jedem Lauf rasen Sie so schnell Sie können den Hang hinunter ins Ziel, solange noch Zeit verbleibt.

Springen Sie über Schanzen, und führen Sie Trickschikunststücke aus, für die Sie Sonderpunkte erhalten.

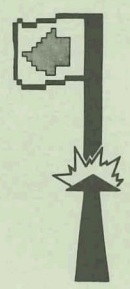
Hindernisse Bringen den Schifahrer ins Stolpern oder zu Fall.

Sonntagsschifahrer	Baum	Schneemann	Rodler
			

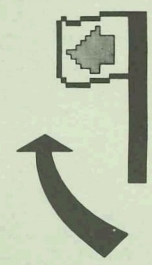
Fähnchen



Ausgelassenes Fähnchen bringt den Schifahrer in Schneepflugstellung und bremst das Tempo.



Gerissenes Fähnchen bringt den Schifahrer ins Stolpern, aber nicht zu Fall.



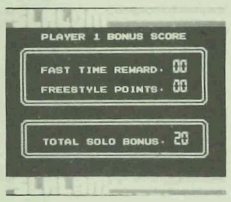
Das Fähnchen muß zum ungestörten Lauf auf der richtigen Seite umfahren werden.

Schanzen

Sorgen dafür, daß der Schiläufer "etwas Wind bekommt" (und abhebt). Verringern auch etwas die Geschwindigkeit.	Schanze

Trickschifahren

Wenn Sie über eine Schanze fahren (dabei nicht den JUMP-Knopf drücken!) und dann, während Sie in der Luft sind, auf das Steuerkreuz drücken, können Sie Trickschikunststücke ausführen. Je länger Sie das Steuerkreuz gedrückt halten, desto mehr Trickschipunkte bekommen Sie. Falls Sie das Steuerkreuz nicht loslassen sollten bevor Sie landen, verfangen sich Ihre Schispitzen im Schnee und sie verlieren das Gleichgewicht und fallen eventuell hin.



Einzelsonderpunkte

Ihre Gesamtsonderpunktzahl setzt sich aus der Summe der verbliebenen Zeit, die die Uhr anzeigt, wenn der letzte Lauf beendet ist, und Ihren Trickschipunkten aus dem letzten Lauf zusammen.

Zu Beginn eines jeden Laufs nach dem Qualifikationslauf bekommen Sie Ihre Einzelsonderpunkte. Diese Punkte werden zum Einzellauf verwendet, d.h. zum Schilauf allein mit den ärgerlichen Sonntagsschifahrern.

Beispiel: 50 Punkte der Gesamtsonderpunktzahl bedeuten für Sie 50 Sekunden Einzellauf vom Start des derzeitigen Laufes ab.